**Verhaallijn**

**Begin verhaallijn:** [Karakter] gaat dood en komt in de kelder van de mansion terecht. In de kelder moet [karakter] ontsnappen om de begane grond van de mansion te ontgrendelen.

**Einde verhaallijn:** [Karakter] komt aan in de zolderen en ziet Dood\* daar staan (\*dood is een reaper). Je hebt alle onderdelen om weer mens te worden en Dood helpt je daarbij. Als je weer mens heb je het spel uitgespeeld.

**Puzzles:**

1. Eerste puzzels in kelder is een tutorial, aan het eind van de tutorial krijg je een Riddle naar de eerste puzzel op de Begane grond.
2. Op begane grond zijn er 5 Puzzels met 4 Riddles, De laatste Riddle leidt naar de eerste verdieping.
3. Op de eerste verdieping zijn er 4 Puzzles en 6 ridles, 1 Puzzel heeft twee riddles en de andere 1 Riddle. De andere riddle is om de hoed te krijgen.
4. Op de zolder komen er 2 puzzels met 1 riddle. De Riddle leid naar Dood en de laatste puzzel is om mens te worden (met hulp van Dood).

**Tutorial Puzzel:**

**LT, P1 (tutorial):** [Karakter] krijgt een Riddle doordat er een briefje uit de lucht valt (De Riddle). Dat briefje leidt je naar de wasruimte om een wasmachine te openen en daarin een sleutel te vinden van de wijnkelder.

**Riddle:**

*‘To Solve the puzzle, you need to go to paradise  
and drink from a Fruit’*

**Extra’s:** geen Extra’s bij de tutorial.

**Oplossing:** [Karakter] moet naar de wasruimte om de wasmachines met de poster erboven, en de foto van een kokosnoot te openen. Vervolgens opent de deur voor de wijnkelder.

**L1, P1:** [Karakter] krijgt een audiotap. Als [Karakter] in de wijnkelder is, moet hij bij een interface de juiste code invoeren

**Extra’s:** Audiotape.

**Oplossing:** [Karakter] moet de audiotape afspelen om de orde van de kleuren van de muzieknoten te kunnen bekijken. Vervolgens gaat de Speler naar de rekken met vaten wijn. Elke wijnvat heeft een bepaalde kleur. Als de speler de volgorde van de kleuren van de muzieknoten onthoud, ziet de speler de code voor de Interface. Daarna gaat de speler naar de Deur, naast de deur ziet de speler een interface. Als de speler de correcte code van de puzzel invult, opent de deur.

**L2, P1:** [karakter] vind in het midden van de grote hal een tafeltje met twee briefjes. Op een briefje staat Het doel van het spel\* en op het andere briefje staat de volgende Riddle.

**Het doel van het Spel\***

*“Welcome* [karakter] *you are probably wondering why you are a ghost.  
There could only one reason … You are dead.  
If you you want to be a human again you must come to me with some ingridients.  
The ingridients are:   
- A bone   
- A bag with blood  
- A posion of life*

*-Death”*

**Note:**

*“You will find the first key inside the horseless carriage”*

**Oplossing:** Speler gaat naar de garage, vervolgens interact de speler met de auto om daar vervolgens een sleutel in te vinden voor de sleutel naar de begane grond.

**L2 P2:** Speler gaat naar de bioscoop toe om naar het scherm te kijken. Als de speler naar de control panel gaat om de zender te veranderen komt de speler een foto tegen van streepjes die een bepaalde kant op wijzen